

PENTAGO

THE MIND TWISTING GAME

DAS GENIAL VERDREHTE SPIEL FÜR ZWEI SPIELER

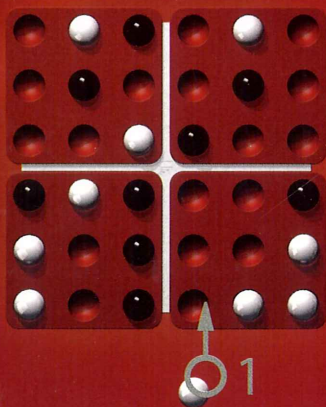
SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett mit vier drehbaren Spielfeldern
- 18 weiße Kugeln
- 18 schwarze Kugeln

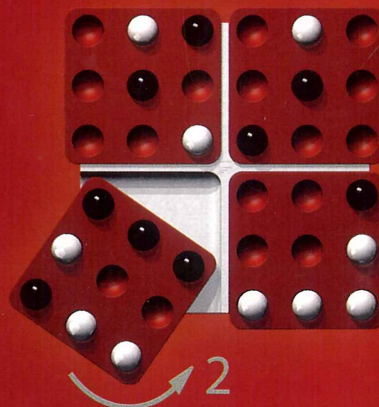
SPIELIDEE

Die Spieler setzen abwechselnd eine ihrer Kugeln auf das Spielbrett. Es gewinnt der Spieler, der zuerst fünf Kugeln in einer Reihe platziert hat. Zu Einfach? Weit gefehlt – denn nach jedem Setzen wird eines der vier Quadrate des Spielbretts um 90° gedreht und schon sieht das Spiel völlig anders aus.

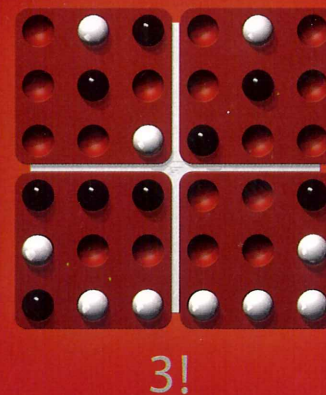
SETZEN...



DREHEN...



... UND GEWINNEN!



SPIELVORBEREITUNG

Legen Sie das Spielbrett in die Tischmitte. Ein Spieler erhält die weißen Kugeln und der andere die schwarzen.

SPIELVERLAUF

Weiß beginnt. Der Spieler setzt eine seiner weißen Kugeln auf einen beliebigen freien Platz auf dem Spielbrett. Nachdem er die Kugel gesetzt hat, dreht der Spieler ein beliebiges Quadrat des Spielbretts um 90°.

Dann kommt der andere Spieler an die Reihe. Er setzt ebenfalls eine seiner schwarzen Kugeln und dreht eines der Quadrate des Spielbretts um 90°.

Anschließend ist wieder Weiß an der Reihe usw.

Eine bereits gesetzte Kugel darf während einer Partie nicht mehr versetzt werden.

SPIELENDE

Es gewinnt der Spieler, der zuerst fünf Kugeln in einer Reihe platzieren konnte. Die Fünfer-Reihe kann senkrecht, waagrecht oder diagonal verlaufen und sich über zwei oder drei der quadratischen Spielfelder erstrecken.

Dreht ein Spieler ein quadratisches Spielfeld und haben dadurch sowohl Weiß wie auch Schwarz eine Fünfer-Reihe erzielt, so endet die Partie unentschieden. Eine Partie endet ebenfalls unentschieden, wenn der letzte mögliche Spielzug beendet wurde, ohne dass ein Spieler fünf Kugeln in einer Reihe platzieren konnte.

FÜR DAS DREHEN GILT:

- Ein Spieler darf frei wählen, welches quadratische Spielfeld er um 90° dreht. Es spielt also keine Rolle, welche Spielfelder zuvor gedreht wurden oder wo der Spieler seine Kugel platziert hat.
- Die Spielfelder dürfen sowohl im wie auch gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden.
- Hat ein Spieler bereits nach dem Setzen fünf Kugeln in einer Reihe, muss er kein Spielfeld mehr drehen und gewinnt das Spiel sofort.

© Mindtwister AB
Värmdö/Schweden
www.mindtwister.com

Spielidee: Thomas Flodén
Gestaltung: Märten Skoger
Redaktionelle Bearbeitung: Markus Reichert

© 2007 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 - 7
70184 Stuttgart
GERMANY
Tel.: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

Art.-Nr.: 690328

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

EIN WEITERER BESTSELLER VON KOSMOS:



◆ Das einfach geniale Legespiel mit unendlich vielen Möglichkeiten, taktisches Geschick zu entfalten.

◆ Leicht, handlich, praktisch - passt in jedes Reisegepäck!



Für 2 Spieler ab 10 Jahren
Art.-Nr. 690083